SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

**Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005**

**DIRETTORE RESPONSABILE**
*Cesare Arietti*

**CAPOREDATTORE**
*Valerio Fusco*

**REDAZIONE:**
*Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso*

**HANNO COLLABORATO:**
*Nada Shahin, Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Massimo Groppi, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Marco Macchitella, Christian Velcich*

**ONLINE STAFF:**
*Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri*

**EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:**
*Vicolo delle Grotte 18*
*00040 - Rocca di Papa [ RM ]*
**PER LA TUA PUBBLICITA':**
*E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it*

**SI RINGRAZIA:**
*Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe, Upper Deck (Massimo Nicora), Vivendi (Alessandro Murè), Atari Italia (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*



## #EDITORIALE

**Nuove collaborazioni per GAME! A partire da questo** mese potrete trovare reportage e speciali realizzati dai talentuosi ragazzi di **GameStorm.it**, importante sito di rilievo nel panorama nazionale. Iniziamo con un servizio dedicato al **Comicon 2009**, annuale e immancabile appuntamento per tutti i fan di fumetti e divertimento. E a proposito di autori e disegni, approfittiamo per ringraziare **Andrea Errico**, che ha realizzato la spettacolare copertina di questo numero!

CESARE ARIETTI

Copertina a cura di:
**Andrea Errico**

SOMMARIO

# TARGET NEWS

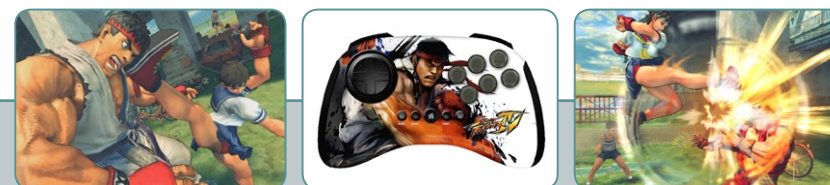
UNA KERMESSE DEDICATA ALLO SVILUPPO DI NUOVI VIDEOGIOCHI COLLEGATI IN A DISTANZA...

## GDC 09: CONNESSIONE IN CORSO

**Connessione in rete e sviluppo di videogiochi:** quello che sembra un binomio collaudato, fatto di **MMORPG** e chat vocali, sarà il tema centrale del prossimo **Game Developers Conference**, che si svolgerà ad **Austin** (Texas) dal 15 al 18 settembre. Saranno presenti numerosi sviluppatori, tra cui **Thomas Bidaux** del team **ICO**, responsabile di **Guild Wars**, e Min Kim della **Nexon**, famoso per aver creato **Maple Story**. Affrontare il tema della connessione a distanza significa valutare anche le nuove direzioni che può prendere l'industria del divertimento e il business correlato: il tutto a favore dei giocatori...

RILASCIATE LE IMMAGINI DI UNO DEI PIU' ATTESI SEQUEL NELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI

## DUKE NUKEM FOREVER: ESISTE?

**La rete è stata in subbuglio negli ultimi giorni** a causa della notizia, definitiva, della chiusura di **3D Realms**, nome storico nel panorama videoludico mondiale. Eh già, non solo gli autori del celeberrimo **Duke Nukem 3D** avrebbero potuto trovarsi senza lavoro, ma il rischio di perdere l'attesissimo sequel si è fatto all'improvviso concreto. E invece ecco arrivare delle nuove immagini che confermerebbero l'avanzamento del progetto e i buoni risultati ottenuti: **Duke Nukem Forever** potrebbe essere dunque a buon punto e in grande forma, vista la possibilità di guidare mezzi e cingolati per aumentare la devastazione...

CONFERMATO IL RILASCIO E LA NUOVA PERIFERICA...

## SFIV: ARRIVA SU PC... IN UN PAD

**Se siete orgogliosi proprietari di mouse e tastiera, ma non potete resistere al fascino** del picchiaduro più atteso del decennio, allora potete stare tranquilli: a luglio arriverà nei negozi la tanto attesa conversione di **Street Fighter IV** per **PC**, a cui si aggiunge un comodissimo PAD di **Mad Catz**, dalla skinnatura decisamente accattivante: un **Ryu** in forma smagliante su sfondo bianco. Incrociamo gli **Shoryuken** e speriamo in un nuovo successo!

UBISOFT ANNUNCIA IL REMAKE SUL PORTATILE NINTENDO!

## IL DS OSPITA MIGHT & MAGIC

**Ubisoft ha annunciato lo sviluppo di un nuovo capitolo dedicato alla serie Might & Magic**. Il prodotto sarà intitolato **Might & Magic Class of Heroes** e vedrà la luce per la fine dell'Estate 2009. Il titolo, sviluppato da **Capybara Games** in esclusiva per **Nintendo DS**, sarà un classico **GDR** con elementi puzzle e richiami alla saga. A distanza di anni sembra che il brand riesca ancora a rinnovarsi sulle nuove piattaforme: speriamo in un risultato di alto livello!

ARRIVA IL REMAKE DI UN POPOLARE J-RPG PER GAMEBOY

## UNA SAGA PER FINAL FANTASY

**Se nel 1993 eravate fan del GameBoy, allora ricorderete senza dubbio un certo Final Fantasy Legend** (e il suo rispettivo sequel), RPG giapponese dalla grande realizzazione e dalla splendida giocabilità. **Square-Enix** ha deciso di convertire su **Nintendo DS** il secondo capitolo, che prenderà il nome di **SaGa 2**. Ritroveremo tutti gli elementi che abbiamo imparato a conoscere nel corso degli anni, sullo sfondo di un rinnovato comparto tecnico. E vai di equipment!

# FLASH NEWS

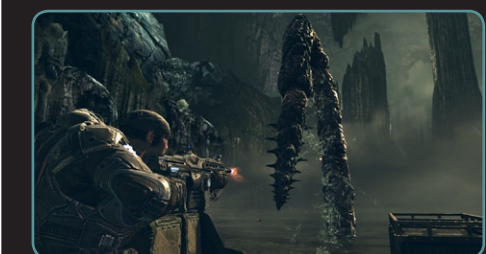
### EROI DELLA REPUBBLICA

**LucasArts e Krome Studios hanno annunciato Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes**, che sarà rilasciato sulle principali piattaforme!

### GT5: PIOGGIA E SOLE...

**Gran Turismo 5 introdurrà, per la prima volta** nella serie, i danni alle vetture e gli eventi atmosferici. Preparate le catene da neve!

### L'ULTIMA RIBELLIONE...

**NIS ha annunciato lo sviluppo di un nuovo action RPG** esclusivo per **PS3**, **Last Rebellion**, che arriverà entro il prossimo Autunno!

### GOW2: LA COLLEZIONE...

**Il prossimo 28 Luglio sarà disponibile Gears of War 2: All Fronts Collection**, che ospiterà, contenuti esclusivi e sette nuove mappe.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: ACTIVISION / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1 / 4 / USCITA: 06-09

# GHOSTBUSTERS

ANTEPRIMA completa

A cura di: Andrea 'Xravy' Garroni

**Atari ha fatto un bel colpo. E'questa la prima, fondamentale, sensazione che si ha osservando Ghostbusters: Il Videogioco,** titolo precedentemente incluso nelle release list di **Vivendi** che ha effettuato una serie di tagli a diversi videogame in fase di sviluppo. Tra questi c'è proprio **Ghostbusters**, che sembra essere risorto a nuova vita grazie alla linfa del publisher nord americano, previsto per **PC**, **PS3** e **Xbox 360**. L'attesa, complice anche l'anniversario dell'uscita nei cinema della pellicola (ben 25 anni fa), è a livelli altissimi e sembra proprio che la scelta di mantenere in vita il progetto possa riservare moltissime sorprese, in primis il gameplay, corroborato dalla possibilita' di distruggere moltissimi oggetti nelle varie location. I punti forti del gioco sono un'atmosfera veramente simile a quella dei film e l'opzione multiplayer in coop per 4 giocatori. Iniziate a riscaldare le trappole e a incrociare i fucili protonici...

PIATTAFORMA: PC / PUBLISHER: BOHEMIA INT. / GENERE: FPS / DATA DI USCITA: 06 / 2009

# ARMA 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Thomas 'Tommypast' Pastorino

**Verso la fine di giugno uscirà ArmA 2 (diminutivo di Armed of Assault), secondo capitolo della serie prodotta da un team** di tutto rispetto qual è **Bohemia Interactive**, già creatori di un grande **FPS** come **Operation Flashpoint**. Partendo da operazioni semplici di controllo si passerà man mano alla guerra vera e propria, con l'affascinante conseguenza di poter variare ogni la trama, che potrà cambiare in base alle nostre scelte fatte durante le missioni. Presente la modalità multiplayer, su cui gli sviluppatori hanno puntato forte: è stata annunciata una sfida online tra 16 giocatori, ognuno a capo di una squadra composta da 8 soldati. Aspettiamo l'uscita nei negozi a fine giugno per vedere se quella degli sviluppatori non sia stata soltanto una promessa da marinaio...

PIATTAFORMA: XBOX 360 / PUBLISHER: KONAMI / GENERE: SURVIVAL / DATA DI USCITA: 2009

# SAW

ANTEPRIMA completa

A cura di: Nemopropheta

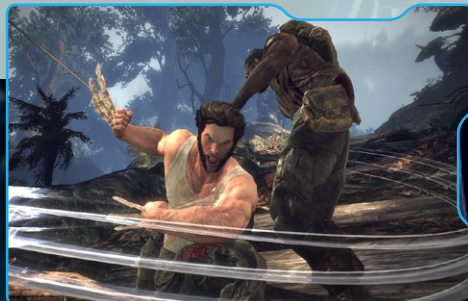
**Esiste qualcosa peggiore di un killer psicopatico? Sicuramente un killer** psicopatico con molta immaginazione e un talento per il bricolage... A dimostrarlo ci sono attualmente i cinque film che compongono la serie horror **Saw**. Il prologo di questo tie-in ci introdurrà nella storia con una scena molto familiare a chi ha visto il primo film: in una stanza lugubre troviamo il detective **David Tapp**, legato ad una sedia con uno strano marchingegno a tempo, capace di attivare una tagliola che gli spaccherà in due il cranio... Al videogiocatore toccherà il compito di preservare la testa sul collo del personaggio, attraverso minigiochi basati su time-event. Previsto su **360** e **PS3**, **Saw** sarà rilasciato per la fine di ottobre, in concomitanza con l'uscita di **Saw VI** al cinema...

REVIEWS — SVILUPPO: RAVEN SOFT / PUBLISHER: ACTIVISION / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

# WOLVERINE

## LA CLASSE NON E' ACQUA... CHE SIA SANGUE?

RECENSIONE completa — A cura di: **Nina 'Nina125' Delalic**

**Dopo il successo delle tre trasposizioni cinematografiche degli X-Men, si è ben deciso** di cambiare leggermente rotta, un po' per non tirare troppo la corda, un po' per spremere quanto più possibile il personaggio rivelazione della serie. Il gioco per come è strutturato non poteva essere altro che un button-mashing, dove è il frenetico avvinghiarsi ai pulsanti a fare da padrone tra uno scenario e l'altro. **Wolverine** è ottimamente caratterizzato grazie all'uso del **Motion Capture** e vederlo eseguire le mosse che vogliamo sarà un vero divertimento, anche se alla lunga potremmo essere assaliti dalla monotonia. Sul versante grafico c'è poco da obiettare: il gioco sfrutta l'ultimo **Unreal Engine** e si nota: non solo **Wolverine** sembra uscito dal film, ma anche scenari e nemici sono animati al meglio. Si tratta di un ottimo gioco: certo, non si deve usare molta materia grigia per finirlo, ma del resto impersonifichiamo un personaggio più votato all'istinto che alla razionalità...

DISPONIBILE ANCHE PER: XBox 360, PS3, PS2, Wii, DS, PSP

| Voce | Voto | Commento |
|---|---|---|
| Grafica | 85 | + Unreal Engine aggiornato... + ... e si vede in tutto! |
| Giocabilità | 95 | + Inizia senza troppi preamboli... + ... e diverte fin da subito! |
| Sonoro | 80 | + La colonna sonora funziona... + ... ma il doppiaggio raddoppia! |
| Longevità | 80 | + L'avventura riesce a coinvolgere - 10 ore di gioco non sono tante... |
| GLOBALE | 85 | |

COMMENTA / COLLABORA / BUY NOW! / SITO WEB



REVIEWS — SVILUPPO: GAS POWERED GAMES / PUBLISHER: ATARI / GENERE: RTS / GIOCATORI: 1 / ?

# DEMIGOD

## CHI HA DETTO CHE GLI DEI SONO TUTTI BUONI?

RECENSIONE completa — A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

**Demigod è un RTS con un pizzico di dinamiche tipiche dei più classici GDR, con abilità sbloccabili** tramite la crescita delle proprie semi-divinità di cui avremo il controllo. Le battaglie si svolgono su arene semplici e dalle forme estremamente geometriche, su ambientazioni che spaziano da deserti di sabbiosi ad arene spaziali... tutte con un'apparente mancanza di filo logico. Sotto l'aspetto grafico Demigod si rivela un po' scarno, probabilmente per rendere il gioco accessibile anche a personal computer non di ultima generazione. La giocabilità, vera scommessa di questo titolo, centra in parte l'obiettivo prefissato, risultando veloce e dinamica negli scontri ma non in grado di stuzzicare l'utenza quanto basta, proponendo situazioni di gioco ripetitive, non agevolate dalle arene di gioco, troppo simili tra di loro. La longevità di conseguenza risulta minata, soprattutto per un'utenza non particolarmente legata al genere, che potrebbe stancarsi rapidamente delle dinamiche essenziali del prodotto. **Demigod** si propone come un titolo ambizioso, che da subito ha presentato aspetti interessanti, come il design di alcuni suoi personaggi, ma che resta penalizzato dalla pochezza delle sue dinamiche, troppo essenziali per un qualsiasi gioco moderno. L'acquisto è consigliato solo agli appassionati del genere, che avevano riposto molto interesse nel titolo.

IN ESCLUSIVA PER: PC

| Voce | Voto | Commento |
|---|---|---|
| Grafica | 54 | + Design accattivante... - ... ma tutto il resto va rivisto! |
| Giocabilità | 51 | - Troppo essenziale! - Solo per appassionati! |
| Sonoro | 60 | + Tutto sommato non stona... - ... ma di certo non stupisce! |
| Longevità | 47 | - I neofiti lo eviteranno... - ...e probabilmente anche gli altri! |
| GLOBALE | 54 | |

COMMENTA / COLLABORA / BUY NOW! / SITO WEB

# THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

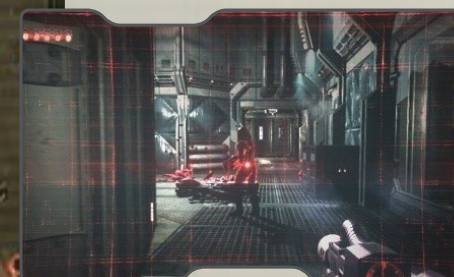
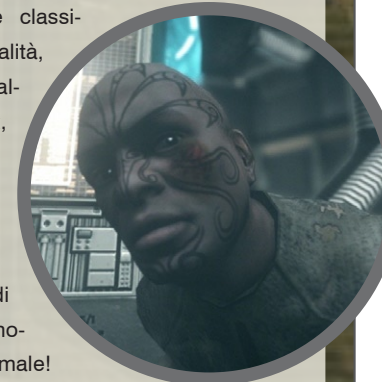
## MI DIA UN PO' DI ACTION CON SOPRA DELLO STEALTH...

RECENSIONE completa — A cura di: **Emanuele 'Dante' Giorgi**

**Si sa, le trasposizioni videoludiche derivate da pellicole e sbarcate su console** non sempre rendono il dovuto. Ma come dice il proverbio, c'è sempre l'eccezione che conferma la regola e quest'ultima è rappresentata proprio da **The Chronicles of Riddick**. Quando uscì per la prima console targata **Microsoft**, il pubblico come la critica rimasero sorpresi nel vedere la qualità del prodotto, abbinata ad una giocabilità rapida e coinvolgente. A distanza di 5 anni ecco apparire di nuovo l'assassino più ricercato della galassia. In questo caso però potremmo non solo rivivere le emozioni di **Escape from Batcher Baye**, ma anche un secondo capitolo. Ne volete sapere di più? Continuate nella lettura allora!

Nella vecchia avventura del 2004, aggiornata sotto la veste grafica e capace di sfruttare le moderne tecnologie come il formato **HD**, il nostro scopo sarà quello di scappare dalla prigione di **Butcher Bay**, penitenziario dai secondini rozzi e maneschi. Mentre nella nuova versione, **Assault on Dark Athena**, dovremo fuggire da un'astronave controllata da un gruppo di spietati mercenari. In questa nuova avventura, come nella precedente, avremo a che fare con numerosi personaggi con i quali interagire: una volta iniziato un discorso si avrà a disposizione una lista di risposte da fornire, sia positive che negative: se l'esito sarà buono potremo ricevere ricompense come missioni da svolgere. In **Dark Athena** inoltre, avremo la possibilità di impersonare i droni, attivabili a distanza grazie a dei particolari meccanismi, attraverso i quali farci strada lungo i corridoi dell'astronave!

Il gameplay è sicuramente uno dei fattori più interessanti: a volte ci renderemo partecipi di vere e proprie sparatorie dove la componente strategica sarà di basso conto, mentre in altre occasioni l'elemento stealth sarà fondamentale per sopravvivere.

Graficamente parlando, i ragazzi della **Starbreeze** hanno compiuto un lavoro più che buono, ma è anche doveroso aggiungere che i modelli poligonali non sono molto differenti dalla versione per la prima **Xbox**. Le animazioni risultano un po' legnose e simili tra loro, rovinando qualche situazione di gioco. Per quanto riguarda il sonoro, se da una parte potremo compiacerci di un doppiaggio ben riuscito e pieno di carisma, dall'altra avremo effetti e musiche davvero povere.

Affrontare entrambi i capitoli vi porterà via un lasso di tempo non indifferente, anche se a dirla tutta messi insieme potrebbero non garantire quelle ore di gioco sperate. Il multiplayer oltre a comprendere le classiche modalità, proporrà qualche fantasiosa novità come l'opzione Pitch Black, dove un solo giocatore vestirà i panni del buon Riddick e gli altri dovranno cercarlo personificando le guardie. **Assault on Dark Athena**, riesce a venire fuori con stile pure avendo qualche difetto nel comparto tecnico. Inoltre potremo godere di una traduzione (sottotitolata) in italiano e di una modalità multiplayer per ben dodici giocatori. Niente male!

**DISPONIBILE ANCHE PER:** PlayStation 3, PC

| Voce | Voto | Commenti |
|---|---|---|
| Grafica | 75 | + Buona nel complesso... / - ... ma animazioni da rivedere! |
| Giocabilità | 80 | + Concept ben strutturato! / + Semplice e divertente! |
| Sonoro | 83 | + Grande doppiaggio... / - OST ed effetti non all'altezza! |
| Longevità | 78 | + Ben due giochi completi... / - ... purtroppo non lunghissimi! |
| GLOBALE | 77 | |

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

# ZENO CLASH

## UN'AVVENTURA... MA DI STAMPO SURREALE!

RECENSIONE completa

A cura di: **Mattia 'Giangra' Giangrandi**

**Grazie alla piattaforma Steam, milioni** di giocatori possono scaricare a modico prezzo una miriade di videogame. **Zeno Clash** si presenta al pubblico con un costo molto competitivo (circa quindici euro). La trama seguirà le vicende di **Gath**, accusato di aver ucciso il Padre-Madre, una creatura a capo della sua famiglia. Saremo dunque costretti a scappare dai nostri stessi fratelli e viaggiare per le surreali terre di **Zenozoik** attraversando ambientazioni graficamente stupefacenti. Il gameplay è completamente diverso da quello dei tipici **FPS**: potrete usare una moltitudine di mosse per i combattimenti ravvicinati. Mano a mano che avanzerete per i livelli potrete fare uso di armi particolarmente bizzarre, partendo da fucili fatte con ossa cave e balestre con elastici ripiegati più volte su stessi. Purtroppo la longevità non supera le sei ore di gioco, sufficienti per completare il gioco. Un acquisto quindi consigliato ai fan del genere per chi vuole provare una surreale avventura molto originale nei suoi contenuti.

IN ESCLUSIVA PER: PC

| Voce | Voto | Note |
|---|---|---|
| Grafica | 90 | + Comparto tecnico notevole!<br>+ Ambientazioni affascinanti! |
| Giocabilità | 85 | + Concept semplice e funzionale!<br>+ Divertente e ben strutturato! |
| Sonoro | 75 | + Buone le musiche...<br>- ...ma il doppiaggio è nella media! |
| Longevità | 65 | - Longevità troppo scarsa<br>+ ...ma la difficoltà è molto alta! |
| GLOBALE | 80 | |

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB



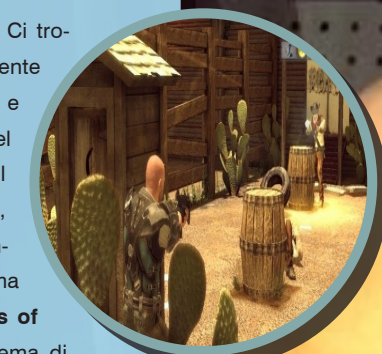
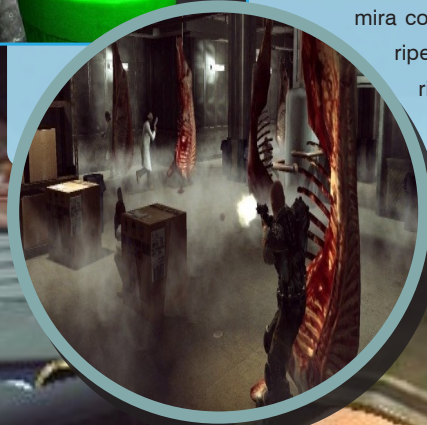
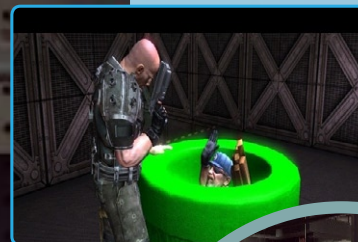


# EAT LEAD

## L'UMORISMO COME NON LO AVETE MAI VISTO!

RECENSIONE completa

A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

**E' davvero raro se non impossibile trovare un titolo come Eat Lead: the Return of Matt Hazard.** Nonostante il gioco si attesti tecnicamente parlando su livelli davvero bassi, è innegabile ammettere che il gioco abbia un fascino a cui è difficile resistergli. **Eat Lead** ci mette nei panni di **Matt Hazard**, famoso protagonista di videogiochi che si trova intrappolato negli stessi titoli che lo hanno reso celebre. Accompagnato da un arsenale di tutto rispetto, **Matt** si dovrà fare strada in livelli che di logico hanno davvero ben poco. Ci troveremo in mezzo ad ambientazioni e nemici chiaramente ispirati alle grandi produzioni videoludiche odierne e potremo discutere con delle improbabili versioni del **Master Chief** e di **Super Mario**. Fortunatamente il doppiaggio italiano rappresenta il suo lato migliore, permettendo di capire le innumerevoli battute presenti. **EL** si appoggia ad un gameplay ispirato al sistema di copertura reso celebre da capolavori come **Gears of War**, ma che in questo caso si tramuta in un sistema di mira confusionario e ostico. La giocabilità, risulta essere ripetitiva e poco riuscita. Eccetto la sua vocazione umoristica, **Eat Lead** si rivela sottotono per gli standard videoludici attuali. Un vero capolavoro mancato!

IN ESCLUSIVA PER: XBox 360

| Voce | Voto | Note |
|---|---|---|
| Grafica | 54 | - Davvero poco apprezzabile...<br>- Fisica e modelli scarni! |
| Giocabilità | 52 | - Una copia di Gears of War...<br>- ... assolutamente non riuscita! |
| Sonoro | 78 | - sarebbe sotto la media...<br>+ ...ma il doppiaggio è fantastico! |
| Longevità | 63 | - Il gioco è noioso...<br>+ ...ma le battute lo risollevano! |
| GLOBALE | 62 | |

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

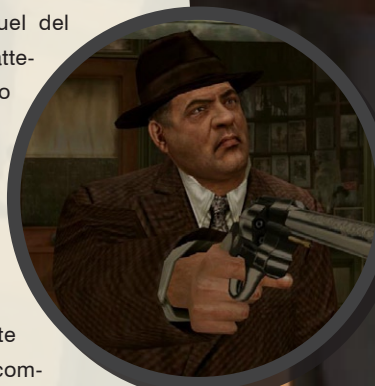
# IL PADRINO 2

## PICCIOTTO, MA QUESTA È ROBA VECCHIA!

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

**Era l'inizio della nuova generazione di console quando Il Padrino fece la sua comparsa nel grande circolo dei videogiochi.** Il primo episodio della storica serie dei film di **Coppola**, narrava a grandi linee gli stessi fatti ed avvenimenti accaduti nelle rispettive pellicole. Il giocatore iniziava come semplice "scagnozzo", per poi acquisire rispetto all'interno della famiglia dei **Corleone**, fino a diventarne il capo incontrastato. Il primo episodio era un discreto gioco sotto ogni aspetto, appesantito forse dalla rigidità narrativa che lo contraddistingueva, ma ciò non gli evitò di riscuotere un certo successo. A qualche anno di distanza, **Electronic Arts** rilascia il sequel, per molti aspetti nettamente diverso dal suo predecessore.

**Il Padrino 2**, sviluppato da **EA Redwood Shores**, è un gioco più simile ad un **GTA** che ad un sequel del primo gioco. Grande caratteristica che si denota subito al primo approccio, è il livello di scala gerarchica a cui si appartiene già dall'inizio, ovvero quello del capofamiglia. Di conseguenza dovremo costantemente reclutare e motivare i componenti della nostra famiglia.

Se all'inizio prenderemo sotto la nostra ala protettiva tutti gli scagnozzi che si venderanno alla nostra causa, dopo qualche ora di gioco dovremo cominciare a fare una certa selezione parsimoniosa dei componenti della nostra banda. Medico e sicario sono solo due delle classi a nostra disposizione nella gamma di scelta delle diverse specializzazioni dei nostri "confratelli". Sarà necessario di conseguenza, impiegare un po' di criterio nella scelta dei componenti, selezionando i più virtuosi e scartando i più infidi e incapaci. Anche la scala gerarchica della nostra organizzazione criminale sarà decisa da noi. Curiosa ma allo stesso tempo fondamentale, è anche la gestione dei potenziamenti temporanei e permanenti dei nostri scagnozzi: tramite somme di denaro, che serviranno a motivare il malavitoso in questione, sarà possibile ricevere dei bonus che aumenteranno ad esempio, la potenza nel corpo a corpo o anche quella con le armi da fuoco.

**Il Padrino 2** possiede delle evidenti carenze tecniche. Innanzitutto il comparto grafico: scarno, per certi versi quasi identico a quello visto nel precedente episodio della saga, darà il peggio di sé nelle sezioni di guida, dove mostrerà tutte le carenze del motore. Il comparto sonoro è un misto di musiche simili al predecessore, come del resto anche gli effetti che non si distinguono per particolare brillantezza. Sotto il profilo della giocabilità, nonostante le interessanti aggiunte del caso, dispiace constatare che l'**IA** è davvero scarsa. Salvo per il nome che porta, rischia davvero di cadere nell'anonimato. Un gioco consigliato agli estimatori del genere... altrimenti può essere tranquillamente evitato.

**DISPONIBILE ANCHE PER:** PlayStation 3, Xbox 360

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

**Grafica 48**
- Veramente troppo scarna...
- Troppo simile al predecessore!

**Giocabilità 66**
+ Rinnovata rispetto al passato...
- ...ma l'IA è veramente bassa!

**Sonoro 60**
+ Svolge il suo lavoro...
- ... ma niente di più!

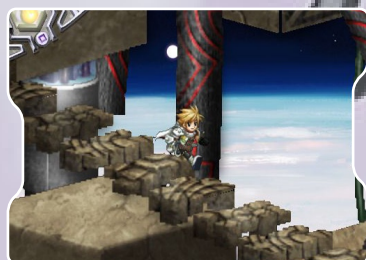
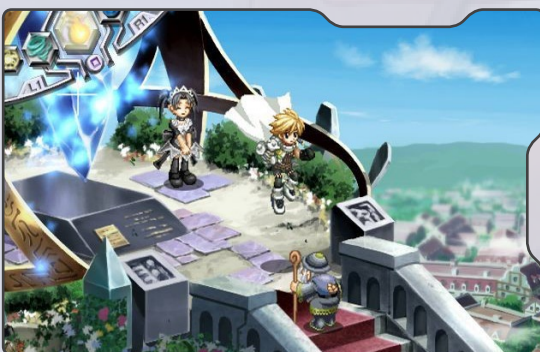
**Longevità 58**
- Solo per i fan del genere...
- Potrebbe annoiare presto...

**GLOBALE 58**

SITO WEB

# AR TONELICO: MELODY OF ELEMIA

## LO STILE MADE IN JAP NON PASSA MAI DI MODA... E NEANCHE LA PS2!

RECENSIONE completa — A cura di: **Andrea 'Xravy' Garroni**

**Come moltissimi JRPG, anche Ar Tonelico: Melody of Elemia** è ambientato in un mondo completamente di fantasia dove, in seguito ad enormi e tragiche catastrofi, gli esseri umani vivono in maniere radicalmente differenti. La maggioranza delle persone di **Sol Ciel**, il mondo ideato da quei geniacci di **Gust**, vive in città costruite su incredibili isole volanti, tutte collegate alla misteriosa torre di **Ar Tonelico**, antica costruzione risalente al periodo precedente alle catastrofi. Qui vive un esiguo numero di persone, disseminate lungo tutta la lunghezza della torre e noi ci troviamo sin dall'inizio del gioco ad impersonare uno di essi, **Lyner Barsett**, cavaliere in possesso di una grande forza e membro dei **Cavalieri di Elemia**, sacro ordine agli ordini di **Lady Shurelia**, che hanno il dovere di proteggere la torre da chiunque ne minacci l'integrità. Nemmeno a farlo apposta, poco dopo l'inizio del gioco una misteriosa entità riesce a liberarsi dal limbo in cui era tenuto imprigionato da tempo immemore: un virus, simile ad una manifestazione fisica di un organismo cibernetico, che inizia la sua opera di distruzione e che minaccia il destino dell'umanità. **Ar Tonelico: Melody of Elemia** presenta a livello grafico una grafica bidimensionale composta essenzialmente da sprite e fondali isometrici. Gli sprite proposte sono tutti ineccepibili, ma i "problemi" a volte non mancano per quel che concerne i fondali, qualche volta troppo piatte e monotone. A dir poco innovativo è il sistema di sviluppo dei personaggi, che non rimane vincolato al normale e semplice livello, agli HP ed agli MP: compito nostro sarà quello di esplorare la mente delle protagoniste, ottenendo informazioni sulla storia e sviluppando nuove magie. Insomma. Un prodotto che riesce a farsi apprezzare con una storia coinvolgente e diversi colpi di scena!

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 2

| Voce | Voto | Commenti |
|---|---|---|
| Grafica | 85 | + Curata ed originale... / - ... ma qualche sfondo è scarno! |
| Giocabilità | 85 | + Ottimi controlli! / + Originale concept di gioco! |
| Sonoro | 97 | + Maestonoso e curatissimo! / + Il punto forte del gioco! |
| Longevità | 84 | + Una storia di lunga durata... / - Solo per i fan del genere... |

GLOBALE 88

# FLASHREVIEWS In collaborazione con: EVERYEYE.IT

**Publisher:** Shin'En / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1 - 2

## NANOSTRAY 2

GLOBALE ▶▶▶ Esplosioni... vecchio stile! **7.5**

**Nanostray 2 è un grande shooter portatile, in grado di portare** il genere nella giusta direzione dove altri grandi esponenti avevano gettato la spugna, trasformandosi in strategici a turni. **Majesco** e **Shin'en** hanno regalato un sogno ai giocatori di vecchia data, un titolo veloce, fresco, perfetto sia per sessioni lunghe che per brevi partite. La brevità della modalità storia è un difetto tutto sommato di poco conto, incapace di sminuire un titolo di qualità sopraffina. La difficoltà eccessiva lo relega però ai fan del genere!

**Publisher:** Sixteen Tons / **Genere:** Strategico / **Giocatori:** 1 - 4

## EMERGENCY 4

GLOBALE ▶▶▶ Emergenza... divertimento! **7.0**

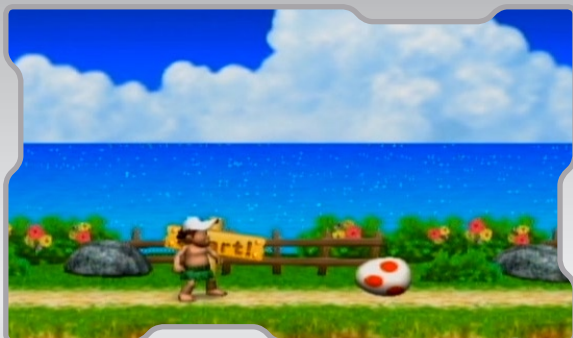
**Emergency 4 è un gioco che ci ha** divertito e appassionato, nonostante i problemi tecnici. È davvero emozionante poter gestire le situazioni di emergenza che si presentano davanti ai nostri occhi e pianificare ogni singola azione delle unità di intervento. Il prezzo proposto da **FX Interactive** è di per sé invitante e scommettiamo che non faticherete ad elencare i buoni motivi per cui lo avrete acquistato.

**Publisher:** Hudson / **Genere:** Platform / **Giocatori:** 1 - 2

## ADVENTURE ISLAND: THE BEGINNING

GLOBALE ▶▶▶ Avventura... spazzatura! **6.5**

**Adventure Island: The Beginning è un titolo di difficile interpretazione.** Di sicuro ha il merito di riproporre su **Wiiware** un platform di quelli essenziali, senza troppi fronzoli. Peccato che la sensazione di sfida scemi dopo le prime ore di gioco, con un sistema che invece di inasprire il lavoro dell'utente lo facilita, facendo scomparire buona parte dell'appeal. **The Beginning** è solo il pallido fantasma di quello che fu, al tempo, un gioco in grado di impegnare a fondo. Non riesce a soddisfare appieno né i casual gamers né i fan della serie.

# GIOCHI FLASH

Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

THE STRANGERS 3 - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

A MILANO UN EVENTO DEDICATO A TUTTI I FAN DI VIDEOGIOCHI, ANTEPRIME, NOVITA' E MOLTO ALTRO!

## SE I VIDEOGIOCHI FANNO FESTA

**Si chiama VideogamesParty ed è un'occasione per provare nuovi giochi, partecipare a contest ed eventi, incontrare giocatori provenienti** da ogni parte e molto altro. La manifestazione si svolgerà il 6 e 7 giugno presso il locale **Fitzcarraldo** di Milano, dove saranno allestite oltre ottanta postazioni di gioco, PC e console, completamente libere e accessibili a tutti. Inoltre saranno mostrate anteprime dedicate ai giochi della prossima stagione. Indetto dalla catena di negozi **GamesStop**, l'evento cercherà di costituire un momento di incontro dedicato a tutti i fan del divertimento elettronico, senza contare che sarà possibile partecipare ai tornei e contest proposti. Infine, molti dei partecipanti potranno fare il Cosplay dei personaggi più famosi... Niente male!

i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

Un gioiello. Questa è, probabilmente, la definizione più azzeccata per il telefono di questo mese, il Motorola AURA, un concentrato di lusso sfrenato e di materiali incredibilmente ricercati. Realizzato interamente in acciaio (tastiera inclusa), eccetto la calotta che copre l'antenna nel vano batteria, AURA è il non-plus-ultra dell'ostentazione di ricchezza e raffinatezza, con vetro zaffiro a 62 carati, uno dei materiali più resistenti del pianeta, a proteggere il magnifico schermo OLED circolare del telefono che vanta 16 milioni di colori. Menù minimalisti e ricercati, con funzioni avanzatissime, memoria ampia e una fotocamera di grande qualità, sono solo una piccola parte del mondo di AURA.

## OVI SHARE, NOKIA ALZA BANDIERA BIANCA?

### Il social network non "ruba" utenti alla concorrenza

**Nokia è una ditta che è abituata a dominare incontrastata,** o quasi, nei vari settori in cui fa il proprio ingresso, forte di idee ed innovazioni che da sempre contraddistinguono i suoi prodotti. OVI Share, servizio di social networking e condivisione, sembra però non aver riscosso il successo tanto sperato, al punto che Nokia, dopo aver tentato a più riprese il suo rilancio per sfidare apertamente i colossi del settore come Flickr e Facebook, pare sia giunta alla conclusione che la leadership del settore non possa essere intaccata e che convenga "collaborare" con la concorrenza.
Come andrà a finire?

## SONY ERICSSON: "PSP PHONE? FORSE..."

### Clamorosa apertura da parte di Hideki Komiyama

**Da anni circola la voce in merito alla possibile esistenza di un "PSP-Phone",** in grado di riunire in una unica piattaforma una avanzata console da gioco con funzioni di telefonia cellulare. Per tantissimo tempo abbiamo letto e sentito unicamente smentite, tuttavia le recenti dichiarazioni di Hideki Komiyama, presidente della joint-venture Sony Ericsson, ha affermato che *"una PlayStation portatile, basata sulla famiglia di telefoni Cybershot e Walkman, è una possibile realizzazione"*. Si tratta di una vera e propria apertura che lascia intendere chiaramente la possibile esistenza di una **PSP** con funzioni di cellulare e fotocamera.

# MOBILE GAMING

**TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER IL TUO TELEFONO CELLULARE!**

## WOLVERINE

**Non poteva mancare la versione mobile del popolare film ispirata** al grande schermo! Ecco dunque arrivare in formato cellulare **X-Men Le Origini: Wolverine**, action game in 2D di stampo classico. Grazie agli artigli di adamantio, potremo divertirci a sconfiggere orde di nemici, attraverso una lunga serie di stage 2D. Per i fan... e non solo!

VOTO 91

## METAL GEAR ACID

**Ovunque lo incontri, Solid Snake è sempre nascosto... e vale** sia sulle console casalinghe che sui cellulari di tutto il mondo! Arriva infatti il nuovo stealth game **Metal Gear Acid**, che modifica il concept originario per creare un'esperienza di gioco più semplice ma non meno divertente. Un gioco pensato sia per i fan che per i neofiti della serie!

VOTO 88

## PAC-MAN

**Chissà, forse qualcuno di voi lo conosce...** ebbene sì, l'eroe dei videogiochi è in forma smagliante anche dopo trent'anni! **Pac-Man** ci riporta nei divertenti labirinti infestati di ordi di fantasmi, dove raccogliere pastiglie e fuggire a più non posso. Caratterizzato da una nuova opzione per quattro giocatori, questo titolo si rivela un classico senza tempo. Da avere e da giocare!

VOTO 80

## I GRIFFIN

**Eccoli: i protagonisti del cartone più irriverente** della TV dopo South Park... parliamo de **I Griffin**, conversione che arriva dopo il successo riscontrato sulle console casalinghe negli scorsi anni. Potremo vestire i panni dell'intera famiglia e rivivere situazioni che strizzano l'occhio alla serie tv in più di una occasione. Un remake che si rivolge soprattutto ai fan.

VOTO 82

## DAWN OF SORROW

**Un capolavoro in formato Mobile: Castlevania - Dawn of Sorrow** è un action / platform / adventure che abbiamo già visto su PSX e che torna ad affascinare con le sue splendide location, la sua trama accattivante, i personaggi carismatici e le musiche di prim'ordine. Troppo impegnativo per i casual gamers, si rivela comunque un grandissimo titolo!

VOTO 89

## BIOSHOCK

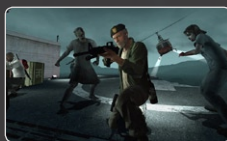
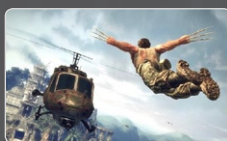
**Quanto è bello il mare! A dire il vero, se lo trovate infestato** di mutanti e mostri la valutazione sarà certamente diversa... in ogni caso anche i possessori di telefono cellulare possono adesso cimentarsi nell'avventura di **Bioshock**, trasformato in un action 2D dallo stile datato ma sempreverde. Atmosfere cupe e tanta, tanta paura...

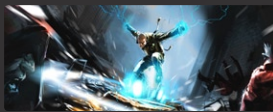
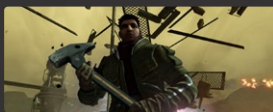
VOTO 87

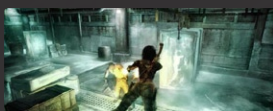
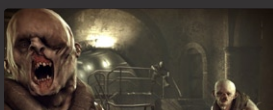
i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

# CLASSIFICA

## I MIGLIORI GIOCHI DI QUESTO MESE!

| # | Gioco | Sviluppatore |
|---|---|---|
| 1 |  STREET FIGHTER IV | CAPCOM |
| 2 | KILLZONE 2 | GUERRILLA GAMES |
| 3 |  LEFT 4 DEAD SURVIVAL | VALVE |
| 4 |  WOLVERINE | ACTIVISION |
| 5 |  EMPIRE: TOTAL WAR | SEGA |

## I 5 più attesi...

PROTOTYPE

INFAMOUS

RED FACTION G

WET

RAGE

NOME CLAN: ITALIANTASKFORCE / FONDAZIONE: 2006 / GIOCHI: FPS / SPORTIVI

**I clan ItalianTaskForce nasce il 27 Settembre 2006, da un'idea dei Team Leader Liquid-Snake, Cutolo e Toto.** Inizialmente i ragazzi si sono concentrati su titoli come Swat 4 e Call Of Duty 2, per poi aprirsi a nuove esperienze e collaborazioni. Hanno vinto nella ladder del torneo Fast Modding, in quello SpecialForce e altri numerosi contest. Trascorrono parecchio tempo tra allenamenti, clanwar, funwar e tutto quello che serve per far crescere un buon clan. Sono una formazione che gioca per passione ma sempre nell-ottica di veri professionisti. Prediligono gli **FPS** (**COD4**, **Counter-Strike Source**, **Combat Arms**) ma non disdegnano i titoli calcistici come **PES 2009**. In bocca al lupo, quindi, e continuate come avete sempre fatto!

HAI UN CLAN? CLICCA QUI

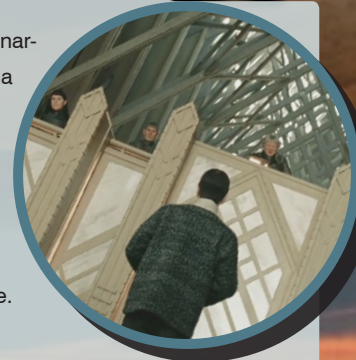
ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

# STAR TREK

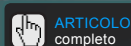
## J. J. ADAMS PORTA AL CINEMA LA GRANDE FANTASCIENZA!

RECENSIONE completa A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

**Spazio. Ultima frontiera. Ed alzi pure la mano chi non ha mai sentito questa frase almeno una volta nella vita.** Certo le generazioni più recenti saranno abituate di più al pacato capitano **Picard**. O magari all'inesperto capitano **Archer**. Ma, e qui si raggiunge lo zoccolo duro dei *Nerd/Geek*, quanti ricordano lo scriteriato **James T. Kirk**? Il primo, eroico comandante dell'**Enterprise**. Il cuore del fandom è stato conquistato soprattutto da quei primitivi episodi televisivi: si, proprio quelli con le uniformi variopinte ed un modellino in plastica per astronave.

Ma come può una serie andata in onda ben quattro decadi fa esercitare un fascino così magnetico da ritornare sulla breccia dopo dieci sequel? Beh la risposta è semplice: perché quei bambini cresciuti a cereali e repliche del sabato mattina non hanno dimenticato quel primo appuntamento con l'incognito e la meraviglia dello spazio profondo. E sanno che, là fuori, intere generazioni potrebbero tornare a guardare con meraviglia a quelle uniformi variopinte. E questo porta in gioco **JJ ABrams** ed i ragazzacci della **Bad Robot**. Questa volta infatti, il genio creativo dietro **Lost**, **Fringe** e **Cloverfield**, decide di mettersi alla prova con la fantascienza con la F maiuscola e, nel farlo, si dedica alla gioventù mai narrata dello storico equipaggio dell'**Enterprise**. La pellicola, dovrebbe infatti essere incentrata sulla prima missione dell'astronave e del suo equipaggio appena cadetto. Ma naturalmente offre molto di più. Abituato a stupire **Abrams**, lo fa sin dalle prime scene: dai phaser a stordimento al teletrasporto, dai motori a curvatura ai siluri protonici. Tutto rimanda alle origini. Ma è la chiave di interpretazione ad essere differente. I detrattori di **Star Trek** hanno sempre denunciato una certa asetticità: tutto era troppo pulito, troppo preciso. Troppo logico. Pur non deturpando la natura originale del franchise, **Abrams** lo interpreta con una sensibilità più moderna ed accattivante.

Le scene di guerra sono più dinamiche mentre i siparietti, le strizzate d'occhio ai fans, gli scambi di battute tra **Kirk**, **Spock** e **MCoy** sono impagabili. Questo nuovo episodio si focalizza sulle passioni e sulle tensioni che regolano i rapporti tra i personaggi, concentrandosi sui contrasti emotivi e razionali che accordano ad una storia dalla cifratura spiccatamente moderna. La prova degli attori è eccellente: **Zachary Quinto** (Heroes) interpreta uno **Spock** del tutto identico all'originale (e la parte di **Leonard Nimoy** è magnifica). **Chris Pine** è un eccellente **Kirk** e, a pensarci bene, il solo rammarico è quello di vedere per troppo poco tempo **Simon Pegg** nei panni di **Scotty**. La fotografia ben miscela effetti precalcolati a panorami di ampio respiro. Gli interni della nave sono vivi, pulsanti. Ma soprattutto è la sceneggiatura ad essere impeccabile con una svolta, veramente epocale, e per forza necessaria a lanciare nel ventunesimo secolo la flotta stellare. Per nuovi spazi, nuove generazioni. Siete pronti? E allora, via. Spazio. Ultima frontiera... Theremin. Punto.

# LA SECONDA GENERAZIONE!

## CONTINUA IL NOSTRO VIAGGIO ALLA SCOPERTA DEGLI FPS STORICI!

ARTICOLO completo

A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**

**Siamo ancora nel 1998, l'anno in cui nascono alcune tra le più importanti serie di FPS e engine grafici.** Tra questi vi era un gioco che, a causa degli innumerevoli bug, fu quasi dimenticato, nonostante introducesse l'idea del danno differenziato: **SiN** della **Ritual Entertainment**, dove si inaugurò la fantastica era degli headshot. Sempre nel 1998 sono usciti **Blood 2: The Chosen**, sviluppato con il primo motore grafico della **Monolith**, ovvero il **LithTech 1.0 Engine**, e **System Shock 2** sviluppato da Looking Glass Studios e **Irrational Games**, il quale portò avanti la fusione tra il mondo degli **FPS** e dei **GDR**. Nel 1999 invece vediamo l'uscita di altri titoli importanti, come la terza incarnazione completamente multiplayer di **Quake**, ovvero **Quake III Arena**, sviluppato con l'**id tech 3** in contrapposizione al suo rivale **Unreal Tournament** (sempre della **Epic**, ma con la versione 1.5 dell'**Unreal Engine**)…dando il via ai più frenetici scontri online della storia. Titoli che ancora oggi rivestono un grande fascino ed un ampia schiera di fan. Ma non solo, nel 1999 viene anche alla luce il primo titolo della rinomatissima serie **Medal of Honor**, con una trama scritta addirittura da **Steven Spielberg**, dando il via al filone storico degli sparatutto. Il 2000 vede la nascita di alcuni titoli molto interessanti, per innovazione e design artistico, ma anche per le polemiche sulla violenza nei videogiochi. Come **Soldier of Fortune** della **Raven Software**, uno dei primi giochi ad avere un sistema dinamico dei danni (chiamato **GHOUL**) che suddivideva il modello nemico in 26 diverse zone, in grado di comportarsi in maniera indipendente se colpite, permettendo di smembrare gli avversari con valenze tattiche, come la possibilità di disarmare i nemici. Tale sistema provocò una grandinata di polemiche sulla violenza nei videogiochi.

Ricordiamo nel 2000 anche **Daikatana** della **ION**, un titolo che nonostante la sua carica innovativa è riuscito a danneggiarsi con un gameplay indecente (nemici stupidi e sistema di salvataggi fastidioso) ed una grafica arretrata. Ma fu un altro il titolo che diede lustro alla **ION**; inventato da **Warren Spector** viene tutt'oggi inserito nel trittico delle opere fondamentali del **CyberPunk** (insieme al film **Blade Runner** ed al libro **Neuromance**): **Deus Ex**. Titolo che fondeva gli sparatutto con elementi da gioco di ruolo (punti esperienza, inventario e livelli di potenziamento), titolo che mixava un gameplay innovativo, una trama magnifica ed altamente cinematografica, donando al giocatore la sensazione di avere completo potere decisionale. Infine, era il periodo di **Lounge: No One Lives Forever**, tributo alla serie di 007, ambientato in un mondo colorato e psichedelico di spie e controspie, impersonando la bellissima **Cate Archer**...

**(continua)**

# I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO! CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

## WWW.FARMGAMES.NET

Farmgames.itè un sito completamente dedicato al mondo dei videogiochi flash, i simpatici games che possono essere giocati direttamente via browser. Centinaia di giochi divisi per categorie, pensati per tutti i gusti videoludici. Ovviamente richiede Flash e Shockwave...

## ELECTROPAGE.MYBLOG.IT

Electropage è un particoalre blog dedicato alla tecnologia e all'informazione sulle novità del settore. Le notizie sono scelte con attenzione per fornire agli utenti una visione ampia, critica e ben organizzata. Propone inoltre sezioni hardware, software e giochi flash.

## BOOKMARKS

LE NOVITA' DEL WEB!

A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE.it

La guida alle risorse gratuite su Internet

Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

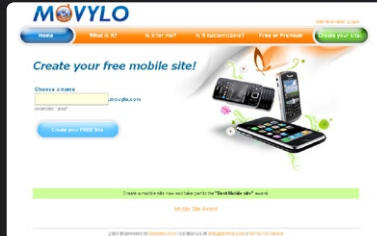
### www.ted.com

**TED è un progetto che raccoglie** le conferenze tenute da importanti personalità riguardanti i più svariati argomenti: dalla tecnologia, ai media, passando per scienza ed innovazione. E' possibile vedere i video sottotitolati in italiano e tradotti da volontari che hanno preso parte al **TED Open Translation Project**. Interessante.

### www.livemocha.com

**Livemocha è un'interessante** piattaforma destinata a tutti gli utenti che desiderano imparare una o più lingue. Gli utenti sono invitati a collaborare sia in fase di apprendimento di una o più lingue, che di insegnamento. Sono presenti esercizi interattivi di lettura, scrittura e pronuncia, è possibile ascoltare registrazioni audio e comunicare via chat.

### www.movylo.com

**Movylo è un servizio che** consente di creare in pochi e semplici passaggi siti in versione mobile, accessibili tramite telefoni cellulari dotati di connessione ad internet. Effettuata la registrazione, si potrà immediatamente iniziare a progettare la propria comunicazione su mobile attraverso blog, micro blog e newsletter.

ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO





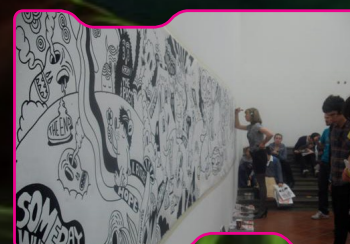
# COMICON 09

## IL PUBBLICO INCONTRA WOLVERINE E PROTOTYPE

SPECIALE completo

A cura di: **Ocean84**

**Non era difficile ipotizzare l'afflusso di persone che avrebbe fatto visita al Comicon 2009 (Napoli, 24, 25 e 26 aprile)**; e non era nemmeno difficile immaginare l'orda di ragazzi che avrebbe sostato dinnanzi alle postazioni **Activision,** dove erano in-game **Prototype** e **X-MEN Le origini: Wolverine**. Quello che invece era più difficile credere era l'espressione meravigliata e compiaciuta di chi, seduto alle postazioni, provava i due titoli. Eh sì, perché dobbiamo dire che l'Activision ha fatto proprio un bel lavoro. Partiamo da **X-Men**: il gioco, che si configura come un action vero e proprio, ci metterà nei panni del nostro eroe alle prese con il suo passato e con numerosi punti interrogativi della sua esistenza. Il titolo si lascia giocare piacevolmente grazie ad un sistema di gioco collaudato che poggia su un controlli facili ed immediati. Discorso diverso per **Prototype**: il titolo potrebbe rappresentare qualcosa di innovativo in un mondo videoludico. Come? Personalizzando i propri poteri, distruggendo tutto e tutti e assorbendo chiunque. Un'ottima meccanica di gioco e una grafica di egregio livello, rendono **Prototype** un titolo che potrebbe davvero dire la sua... Possiamo dire che la Activision ha veramente fatto centro!

di Andrea "Xravy" Garroni

# KUROGANE NO LINEBARRELS

***Studio Gonzo***, uno dei più famosi degli ultimi anni grazie ad opere come ***Last Exile***, ***Full Metal Panic*** e ***Samurai 7***, attraversa un periodo piuttosto agitato, a causa di una serie di sconvolgimenti interni al gruppo **GDH**, che detiene la quota di maggioranza dello studio d'animazione. Licenziamenti, serie cancellate e una serie di altre vicissitudini hanno portato ad un sostanzioso ridimensionamento della stessa ***Gonzo***, che oggi si trova ad affrontare un mercato in crisi di numeri, causa soprattutto della scarsa diffusione internazionale dei prodotti e della pirateria. proprio ***Gonzo*** ha imboccato una strada particolare nella lotta alla pirateria: la diffusione online in simulcasting, che porta in ogni nazione del mondo, a pochi giorni di distanza dalla messa in onda giapponese, con tanto di sottotitoli in lingua inglese. Una simile situazione economica richiede investimenti verso opere di "sicuro successo", perchè una stagione fallimentare potrebbe decretare persino la chiusura dello studio. in questa ottica va inquadrato ***Kurogane no Linebarrels***, anime fantascientifico di 24 episodi basato sull'omonimo fumetto di *Eiichi Shimizu*. il protagonista di questa storia, **Kouichi Hayase**, è uno studente con un sogno: diventare un grande eroe stimato ed ammirato da tutti. Ben presto si scoprirà che il ragazzo, indubbiamente, qualche rotella fuori posto ce l'ha e che, una volta acquisito il potere di governare un gigantesco mecha, il Linebarrel, mostrerà a tutto il mondo la propria immaturità. ***Kurogane no Linebarrels*** ci mostra infatti l'ascesa e l'evoluzione di un personaggio in particolare, infantile, che tenta disperatamente di ottenere l'attenzione, imparando passo dopo passo dai propri errori.

**COMMENTO FINALE**

***Kurogane no Linebarrels*** è una opera piuttosto frivola e leggera, ben lontana dalle atmosfere cupe e seriose di molti film e serie TV mecha recenti, che porta in dote una storia interessante ed animazioni di buon livello, sebbene lontane dalle migliori opere recenti e della stessa ***Gonzo***, che in passato ha impressionato maggiormente con vere e proprie piccole opere d'arte animata.

RETRO

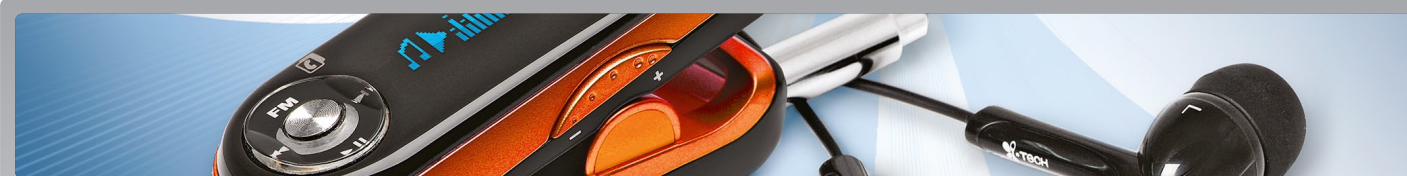
1996 SVILUPPO: SNK / PUBLISHER: SNK / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2

# KIZUNA ENCOUNTER

## USA KAZOO SU SCOIATTOLO A DUE TESTE...

RECENSIONE completa — A cura di: **Massimo 'Slowly' Groppi**

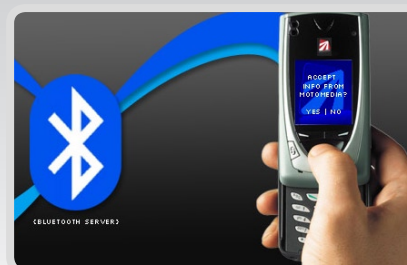
**Tra SNK, CapCom e altri sviluppatori, negli anni '90 siamo stati letteralmente invasi di picchiaduro 2D.** Molti di questi, quasi tutti per la verità, li abbiamo visti o giocati in sala giochi o nel salotto di casa grazie ad una console che con quei cabinati ne condivideva l'hardware: il **Neo Geo**. **Kizuna Encounter Super Tag Battle** è uno di questi numerosi titoli targati **SNK** disponibile congiuntamente per **Coin-Op** e **Neo Geo**. Edito nel 1996, proponeva una realizzazione tecnica ben riuscita e personaggi caratterizzati nel perfetto stile della casa nipponica, oltre ad una modalità di gioco a coppie. Già, perché qui si giocava due contro due, con uno dei componenti del team in campo a menar fendenti e l'altro in attesa, in una zona preposta del ring bidimensionale. Per passare da un personaggio all'altro si utilizzava allora un tasto dedicato, ma poteva essere fatto solo trovandosi in un determinato punto del ring bidimensionale, poiché per potersi dare il cambio i personaggi dovevano "darsi il cinque", come negli incontri di wrestling. In definitiva divertente e coraggioso, **Kizuna Encounter Super Tag Battle** si era fatto notare per una buona realizzazione generale, pur nel tumulto di titoli che ne condividevano il genere.

RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO





## IL BLUETOOTH SI AGGIORNA: NEL 2010 ARRIVA LA VERSIONE 3.0

### Sarà possibile trasferire in pochi secondi brani musicali, filmati e immagini di grandi dimensioni

**La specifica Bluetooth 3.0 è un aggiornamento rispetto** al protocollo **Bluetooth 2.1** e permette di accelerare il trasferimento dei dati wireless tra dispositivi come smartphone e laptop; secondo quanto dichiarato dal **Bluetooth Special Interest Group** direttamente dal cellulare si potranno inviare rapidamente in pochi secondi brani musicali ad impianti stereo, filmati a televisori ed immagini a dispositivi di stampa. La maggiore velocità è garantita dall'utilizzo della tecnologia Wi-Fi e dunque il Bluetooth viene utilizzato per l'accoppiamento fra i dispositivi mentre si passa poi alla modalità 802.11 (Wi-Fi) per trasferire file di grosse dimensioni. Il Bluetooth 3.0 è retrocompatibile con le versioni precedenti della tecnologia ed è dotato di accorgimenti per l'ottimizzazione dei consumi energetici. I dispositivi basati su **Bluetooth 3.0** dovrebbero arrivare tra fine anno e inizio 2010.

## CON SANYO LA FOTOGRAFIA DIVENTA FACILE!

### Si chiama VPC-X1200 e permette di ottenere subito ottimi risultati

**La nuova fotocamera digitale VPC-X1200 di Sanyo** si distingue grazie ad un design sottile e a una ricca gamma di funzionalità. Questa fotocamera compatta è dotata di un sensore CCD che offre una risoluzione massima pari a 12,1 megapixel, e di uno zoom ottico 3x, integrato nel sottile telaio di 17 mm, che può raggiungere una lunghezza focale da 35 a 105 millimetri (corrispondente al formato da 35 mm). L'ampio display TFT da 2,7 pollici consente una visualizzazione chiara delle fotografie scattate e di controllare i comandi della fotocamera in modo semplice, grazie al menu intuitivo. Offre numerose impostazioni manuali, oltre ad una serie di funzioni per agevolare in maniera immediata anche i fotografi meno esperti.

# AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!

RATHIGER INARTEMARCO

CALGIANLUCA HENSHIN MORGANA2005

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

## DISEGNO DEL MESE

Inviato da: XAVOR85

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

Disegni e Testi:
EVIL ATARU
CONSOLE WARS
EVIL-ATARU.DEVIANTART.COM
WWW.ATARU.IT
http://evil-ataru.deviantart.com

SALVE AMICI! PRESTO AVRO' A DISPOSIZIONE UNA NUOVISSIMA INTERFACCIA, CON TANTISSIME NOVITA'!
AD ESEMPIO SARA' POSSIBILE INSTALLARE I GIOCHI SULL' HARD DISK!

COME NELLA MIA INTERFACCIA.

...

INOLTRE CI SARANNO NUOVI AVATAR PERSONALIZZIBILI, PROTAGONISTI DI GIOCHI CHE...
COME NELLA MIA.

...E POI ANCHE UN NUOVO MENU CHE..
COME IL MIO.

...
...
...

MA TU NON DOVRESTI STARE IN "MP3 WARS" O QUALCOSA DEL GENERE?
CHE CACCHIO C'ENTRI?

PAURA...
ERO RIMASTO SOLO IO.